



FOOT ANIMATION – SAISON 2025– 2026

REGLEMENT DES CHALLENGES U10 ET U11

Article 1 - Titre

Le District du Val-d'Oise organise annuellement, dans sa phase départementale, les Challenges U10 & U11, réservés aux seules équipes des clubs relevant de son territoire et évoluant en critérium U10 & critérium U11.

La Ligue de Paris Ile de France est chargée de l'organisation régionale.

Cette compétition est prioritaire sur l'ensemble des autres rencontres, plateaux ou autres rassemblements organisés par le District.

Article 2 - Administration

La commission Football d'Animation du District est chargée de la mise en place de cette épreuve dans le respect du présent règlement.

Article 3 - Système de l'épreuve

Elle est réservée aux U10 & U11 jouant régulièrement les critériums.

La compétition se déroulera le samedi matin sur plusieurs centres et sur 4 journées différentes.

Dates :

1^{er} tour : 13 décembre 2025

2^{ème} tour : 14 février 2026

3^{ème} tour : 11 avril 2026

Finale Départementale : 30 mai 2026

La qualification des 2 équipes à la Finale Régionale du Challenge U11 Ile de France dépendra :

1. Du **classement** sur la Finale Départementale (1 à 8 dans chaque challenge)
2. De **l'inscription** du club au **Programme Educatif Fédéral** avant le début 2^{ème} phase Football d'Animation (critère éliminatoire si non respecté).

La liste des équipes qui représenteront le District à la Finale Régionale sera validée par le Comité Directeur sur proposition de la Commission Football d'Animation, en respect des critères énoncés ci-dessus.





Challenge U11

1^{er} tour

Toutes les équipes inscrites sont réparties en x poules de 3 ou de 4 équipes.

Après vérifications administratives, la première équipe de chaque poule sera qualifiée pour le 2^{ème} tour ainsi que les meilleures deuxièmes des groupes de 4 pour arriver à un maximum de 64 équipes qualifiées.

2^{ème} tour

Regroupe les équipes qualifiées du 1^{er} tour, réparties en 16 poules de 3 ou 4.

Après vérifications administratives, les deux (2) premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour le 3^{ème} tour pour arriver à 32 équipes qualifiées.

Une épreuve de jonglerie sera réalisée impérativement avant les rencontres à 09h30 (en tenue de joueur : protège-tibias & maillot numéroté)

(Voir règlement jonglerie à l'article 8)

3^{ème} tour

Si plusieurs équipes d'un même club se qualifient pour le troisième tour, ces équipes se retrouveront par paire dans la même poule.

Un club ne peut pas présenter plus d'une équipe pour la Finale Départementale du Challenge U11.

Regroupe les équipes qualifiées du 2^{ème} tour, (32 équipes au maximum) réparties en 8 poules de 3 ou 4. Après vérifications administratives, les 8 vainqueurs de poule sont qualifiés pour la Finale Départementale du Challenge U11

Une épreuve de jonglerie sera réalisée impérativement avant les rencontres à 09h30 (en tenue de joueur : protège-tibias & maillot numéroté)

(Voir règlement jonglerie à l'article 8)

Finale Départementale

Voir règlement spécifique





Challenge U10

1^{er} tour

Toutes les équipes inscrites sont réparties en x poules de 3 ou de 4 équipes.

Après vérifications administratives, la première équipe de chaque poule sera qualifiée pour le 2^{ème} tour ainsi que les meilleures deuxièmes des groupes de 4 pour arriver à un maximum de 64 équipes qualifiées.

2^{ème} tour

Regroupe les équipes qualifiées du 1^{er} tour, réparties en 16 poules de 3 ou 4.

Après vérifications administratives, les deux (2) premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour le 3^{ème} tour pour arriver à 32 équipes qualifiées.

Une épreuve de jonglerie sera réalisée impérativement avant les rencontres à 09h30 (en tenue dejoueur : protège-tibias & maillot numéroté)

(Voir règlement jonglerie à l'article 8)

3^{ème} tour

Si plusieurs équipes d'un même club se qualifient pour le troisième tour, ces équipes se retrouveront par paire dans la même poule.

Un club ne peut pas présenter plus d'une équipe pour la Finale Départementale du Challenge U10.

Regroupe les équipes qualifiées du 2^{ème} tour, (32 équipes au maximum) réparties en 8 poules de 3 ou 4. Après vérifications administratives, les 8 vainqueurs de poule sont qualifiés pour la Finale Départementale du Challenge U10

Une épreuve de jonglerie sera réalisée impérativement avant les rencontres à 09h30 (en tenue dejoueur : protège-tibias & maillot numéroté)

(Voir règlement jonglerie à l'article 8)

Finale Départementale

Voir règlement spécifique.



Article 4 - Engagements

A - La compétition est ouverte à tous les clubs du District engagés en critérium.

B - Chaque club peut engager autant d'équipes en Challenge U10 et/ou en Challenge U11 qu'il le souhaite. Néanmoins, le nombre total d'équipes engagées dans les deux challenges ne pourra dépasser le nombre d'équipes engagées et jouant régulièrement le critérium départemental U10 ou U11.

Les équipes exclusivement féminines et les équipes mixtes sont également autorisées.

C - Les équipes devront répondre aux critères suivants :

- Challenge U10 : réservé aux joueur(se)s U10 et U9 (3 maximum) (cf article 7)
- Challenge U11 : réservé aux joueur(se)s U11 et U10 (cf article 7)

D - La Commission, après réception des engagements, peut refuser les clubs qui ne sont pas en conformité avec les règlements de la F.F.F., de la L.P.I.F.F. et du District du Val-d'Oise de Football.

Article 5 - Horaires

Déroulé d'un Tour de Coupe

Les rencontres devront se jouer et débuter aux jours et heures fixés par la commission.

09H20 : Contrôle visuel des licences effectué avant le début de la jonglerie (pas de jonglerie au 1^{er} tour) soit à partir du listing issu de Footclubs ou sur l'application Club Compagnon

09H30 : Épreuve de Jonglerie (**avec Protège-tibias & maillot numéroté**) à partir du 2^e tour

10H00 : Coup d'envoi des rencontres

Durée des rencontres :

- Poule de 4 : **1 x 16 minutes** (sans mi-temps) pour les 4 premiers tours
- Poule de 3 : **2 x 12 minutes** pour les 4 premiers tours

Article 6 - Déroulement des épreuves

Il est fortement conseillé aux clubs de présenter des équipes composées de 12 joueurs dès le début de la compétition au niveau départemental.

Pour chaque tour, une feuille d'engagement pré-imprimée au nom du club et avec le n° de l'équipe concernée ainsi qu'une feuille récapitulative sont adressées à chaque club recevant un centre. Chaque éducateur devra complétée la feuille d'engagement concernant son équipe avec les noms, prénoms et n° de licences de 6 joueur(e)s au minimum et de 12 joueur(e)s au maximum.

Conformément au règlement, chaque feuille d'engagement doit être obligatoirement contrôlée avec les licences issues de Footclubs Compagnon ou liste avec photos extraite du Footclubs avant le début des rencontres.



Les joueurs ou joueuses doivent être qualifiés suivant les règlements généraux.
En cas de non-respect, l'équipe sera automatiquement disqualifiée par la Commission Foot Animation.

- Chaque club recevant un centre doit impérativement **garder 1 copie de tous les documents** du centre concerné, sous peine de disqualification de l'équipe du club recevant
- **Chaque éducateur devra conserver une trace** (photographie ou photocopie) de l'ensemble des documents sous peine disqualification de son équipe
- La Commission Départementale Foot Animation pourra exiger la présentation de tout ou partie de ces documents (photographie ou photocopie). **A défaut, la ou les équipes concernées pourra(ont) être disqualifiées.**

RECOMMANDATIONS

- Terrains

Il est demandé aux organisateurs de prendre toutes les dispositions pour que les supporters et parents accompagnant les équipes n'aient pas accès aux terrains.

- Fixation des buts

L'attention est de nouveau attirée sur l'obligation d'ancrage des buts mobiles de manière à assurer la stabilité de l'ensemble du portique suivant les normes officielles.

Article 7 - Qualification

Challenge U11

U12 Filles : nées en 2014

U10/U11 Filles et Garçons : né(e)s en 2016 et 2015

Les joueurs et les joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club au cours de la même saison.

La participation de joueur(se)s U9 est interdite sous peine de disqualification.

Challenge U10

U11 Filles : nées en 2015

U10 Filles et Garçons : né(e)s en 2016

U9 Filles et Garçons : né(e)s en 2017 dans la limite de 3 par équipe.

Les joueurs et les joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club au cours de la même saison.

La participation de joueurs U11 est interdite sous peine de disqualification





Pour participer aux challenges U10 et U11, **TOUS** les joueurs ou joueuses doivent impérativement posséder une licence validée et être qualifiée au jour de la compétition.

Chaque éducateur devra être mesure de présenter les licences via l'application Footclubs Compagnon ou le listing avec photos extrait de Footclubs.

A défaut de présentation de ces documents, se référer au RS du DVOF.

Suivant le Règlement Sportif du DVOF, dans le cas de participation d'un joueur non qualifié, l'équipe correspondante sera disqualifiée.

Les clubs ont la possibilité de modifier la composition de leurs équipes qualifiées respectivement dans chaque Challenge, en intégrant 2 joueurs maximum ayant participé aux tours précédents avec une autre équipe du club, sous peine de disqualification.

Par ailleurs les joueurs ou joueuses n'ayant participé à aucun tour, pourront être intégrés, dans la limite de 2 joueurs par équipe.

Un joueur ne peut être enregistré que dans 1 seule équipe le même jour. Dans le cas où un joueur serait inscrit dans plusieurs équipes différentes le même jour, toutes les équipes concernées seront disqualifiées.

Dans le cas où un même tour se déroulerait à 2 dates différentes, un joueur ne peut participer au tour qu'avec une seule équipe de son club.

A partir du 3^{ème} tour et la Finale Départementale, tous les joueurs et joueuses inscrits sur les feuilles de matches devront impérativement avoir participé à au moins 50% des rencontres de critérium sur la 1^{ère} phase.

Article 8 - Règlement

Décompte des points :

- Victoire : 3 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait ou disqualification : -1 point (match gagné pour l'adversaire 3 buts à 0 et 3 points attribués).

A. Lors du premier tour, si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points, elles sont départagées de la façon suivante :





- 1- Par la somme des points acquis pour les seuls matchs ayant opposé les équipes à départager.
- 2- Par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
- 3- Par la différence de but au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
- 4- Par le plus petit nombre de buts encaissés au cours des rencontres du groupe.
- 5- L'équipe ayant le plus jeune licencié

Les critères 2 - 3 - 4 & 5 seront appliqués pour départager les équipes à égalité de points mais de groupes différents.

Lors des 2^{ème} et 3^{ème} tours si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points, elles sont départagées de la façon suivante :

- 1- Par la somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager.
- 2- Par la jonglerie de leurs 8 meilleurs joueurs (voir règlement de la jonglerie). Si l'égalité subsiste, il sera tenu compte du meilleur total du 9 + 10 + 11 + 12^{ème} joueur. Tout joueur absent se verra attribuer un total de 0 point à la jonglerie.
- 3- Par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
- 4- Par la différence de but au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
- 5- Par le plus petit nombre de buts encaissés au cours des rencontres du groupe.
- 6- L'équipe ayant le plus jeune licencié

Les critères 2 - 3 - 4 & 5 seront appliqués pour départager les équipes à égalité de points mais de groupes différents.

B. Finale Départementale : voir règlement spécifique.

***Règlement de la jonglerie :**

Les épreuves de jonglerie seront réalisées avant le début des rencontres sous la responsabilité de l'éducateur en charge du centre pour le 2^{ème} et 3^{ème} tour (en tenue de joueur : protège-tibias & maillot numéroté)

Toute équipe absente au démarrage de l'épreuve de jonglerie ne sera pas autorisée à participer à celle-ci et le total de l'équipe sera égal à 0.

Si l'épreuve de jonglerie n'est pas effectuée avant le début des rencontres sous la responsabilité l'éducateur en charge du centre la ou les équipes du club recevant sera (seront) disqualifiée (s).

Pour "les contacts pieds" :

- Le pied doit être reposé au sol après chaque contact
- La surface de rattrapage ne peut être utilisée qu'une seule fois par essai



1°) 2^{ème} tour Phase Départementale

20 contacts pied droit maximum (départ avec le pied, une surface de rattrapage)
20 contacts pied gauche maximum (départ avec le pied, une surface de rattrapage)
20 contacts alternés (pied D et G) au maximum (départ avec le pied, une surface de rattrapage).

2°) 3^{ème} tour Phase Départementale

30 contacts pied droit maximum (départ avec le pied, aucune surface de rattrapage)
30 contacts pied gauche maximum (départ avec le pied, aucune surface de rattrapage)
30 contacts alternés (pied D et G) maximum (départ avec le pied, aucune surface de rattrapage).

Lorsque le maximum n'est pas obtenu au premier essai, un deuxième essai est accordé.

Article 9 - Sanctions/Amendes

Se référer à l'annexe financière du DVOF.

Abandon de terrain au cours de la compétition par l'une des équipes engagées : dossier transmis à la Commission de Discipline.

Les litiges et réclamations sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission Foot Animation du District du Val-d'Oise.

Article 10 - Arbitrage

L'arbitrage des rencontres doit être assuré prioritairement par :

- 1 - un arbitre officiel de Football d'Animation
- 2 - toute personne licenciée de +16 ans, d'un club ne participant pas à la rencontre

Article 11 – Application des Règlements

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par la Commission Foot Animation.

La commission informe que toutes les décisions prises en première instance sont susceptibles d'appel devant le Comité d'Appel Chargé des Affaires Courantes dans les conditions de forme, de délai et de droit prévues à l'article 31 du Règlement Sportif du District du Val-d'Oise de Football.